

You will soon be dead meat, Captain. Pronto serás carne, Capitán.

Orbital Elevator engaged... Ascensor Orbital encendido...
Ist no use scratcing your head... Captain. No sirve pensárselo mucho... Capitán.

Nivel Uno

Toxicity Count. Índice de toxicidad.

Immunity Level. Nivel de inmunidad.

1. Zap the Zorreks. Hit the Rotator when its side-on. Mata a los Zorreks. Golpea al rotador cuando esté de lado.

2. Monitor Room. Destroy all four, then touch the flashing buttons. Don't touch anything. Sala de monitores. Destruye los cuatro, luego pulsa los botones parpadeantes. No toques nada.

3. Zap the blue door only. Touch the green capsule. Get in from both left and right. Dispara a la puerta azul solamente. Toca la cápsula verde. Cógela desde la izquierda y la derecha.

4. Zap the Yankers. Step on the flashing button. Press fire over the revolving orbs to deposit yin and yang in the converter. Do both sides to increase your immunity and grenades. Dispara a los Yankers. Pisa el botón parpadeante. Pulsa disparo encima de las bolas giratorias para depositar yin y yang en el convertidor. Haz ambos lados para subir el nivel de inmunidad y granadas.

Nivel dos

1. Zap the Megobars fast. Dispara rápido a los Megobards.

2. Two zaps kill the Megodwraf. Dos disparos matan al Megodwraf.

3. Monitor Room: zapped rotators activate screen. Sala de monitores: rotadores disparados activan pantallas.

4. A more powerful convertor. Extra info... After killing both of the edge megacybs in the orbivator, wait for a chan-

ce to replace the lost shield. Un convertidor más poderoso. Información adicional... Después de matar ambos megacybs del borde del ascensor, espera la oportunidad de reemplazar el escudo perdido.

Nivel tres

1. Fight or flight if it's red. Lucha o escapa si está rojo.
2. Increase immunity and get up to 6 grenades. Sube la inmunidad y consigue hasta seis granadas.

3. The last monitor room. If all of the rotators are activated then you have the way into missile control. Ultima sala de monitores. Si todos los rotadores han sido activados, tienes el camino libre hacia la sala de control de misiles.
4. The lower you go the more you lose. Cuanto más bajes, más pierdes.

Nivel Cuatro

1. At 12 you are dead. A las 12 estás muerto.
2. Don't touch the megalunch. No toques el megalunch.
3. Zap the last of the megadwarfs. Dispara el último de los megadwarfs.
4. Rolley is fast and deadly. Rolley es rápido y mortífero.

Otros mensajes

Button 3 = Arnold snaps crackles and pops (This turns the music off but leaves sound effects on). El botón tres sirve para apagar la música pero deja encendidos los efectos sonoros.

Button 4 = Warning tube will self-destruct by the time you have read this. Ojo que el tubo se autodestruirá para cuando hayas leído esto.

Only joking this time. Sólo va de broma esta vez.
You have been warned. Has sido avisado.

OK. Have an extra life for your resistance but don't push this button again. Bueno, te damos una vida extra por tu resistencia, pero no vuelvas a pulsar este botón.

Tough luck... you blew it... game over. Mala suerte... la hiciste buena... se terminó la partida.

Press fire for a new game. Pulsa disparo para una nueva partida.

CARGA

SPECTRUM: LOAD "" ENTER.

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

COMMODORE: SHIFT + RUN/STOP.

ATARI ST: Meter el disco en el ordenador, y encenderlo. El programa cargará automáticamente.

El 4 de julio es la gran fiesta nacional en Estados Unidos. Al alba del gran día, sin embargo, el presidente recibe una visita desagradable: la negra figura del doctor Megaloman, personaje que según la CIA había muerto en Cuba en los años sesenta. Este hombre ha decidido «celebrar» el 4 de julio a su manera: amenazando al país con una lenta agonía hasta su total destrucción!

Ha dado un ultimátum al presidente: o antes de media noche le traspasa el poder, o atacará a su país con un misil que contiene un virus tan poderoso, que puede destruir todo el continente. En una reunión del Consejo de Seguridad, se ha decidido que hay que atacar la sede del doctor, situada bajo el desierto del Mojave, desarmar el misil y destruir el virus.

OPERACION MOLE

El informe Mole ha sido hecho por el único superviviente de un fallido ataque a la sede del doctor Megaloman, llamado habitualmente Doom Tube. En las primeras horas del 4 de julio, un escuadrón de 100 Marines atacó el Doom Tube. Fue todo un desastre, ya que nadie había contado con la dificultad de luchar contra cientos de megacyborgs, intentar conseguir la clave que da entrada a la sala de con-

tral del misil, y al mismo tiempo asegurase que el nivel de inmunidad individual fueran lo suficientemente altos para sobrevivir en una atmósfera deliberadamente contaminada con el virus. La contaminación fue la responsable de la mayoría de las muertes.

DOOM TUBE

Consiste fundamentalmente en tres gigantescos cilindros, uno dentro de otro, estando la estructura completa enterrada bajo el suelo del desierto. Las dimensiones internas son desconocidas, pero el diámetro exterior es de unos 100 metros. El tubo contiene varios niveles, y cada nivel varias salas llamadas Quadrants. Cada Quadrant emite un alto nivel de energía psiónica, aparte de tener guardias megacyborg, que son todos mortíferos. La descripción del tubo hace suponer que el misil debe estar al fondo del tubo central, debajo del último nivel. Y se supone que el acceso está por una gran puerta de seguridad. Decimos «se supone», ya que ningún miembro del equipo asaltante logró llegar más allá del nivel 2.

EL ORBIVATOR

Un ascensor, o mejor, un orbivator, se encuentra entre los cilindros exterior y central (cilindro central que a su vez es la pared exterior de los Quadrants). Los Quadrants están en continua rotación. Dicha rotación permite que las puertas del Orbivator puedan quedar «enganchadas» a una entrada de Quadrant, y permitir, por tanto, el acceso. La selección de nivel y Quadrant se consigue usando un gran mando computerizado que está del lado derecho del panel de control del Orbivator. Hasta que no esté en posición ENGAGED, no funcionará ninguno de los cuatro botones de control.

Nuestras fuerzas fueron capaces de conseguir el código de entrada a la puerta de seguridad antes de que les mataran, por lo que debe aún ser posible conseguirlo. El infor-

me dice que en el nivel 1 la toxicidad es muy alta, haciendo que los contadores se sitúen en la zona roja. Ya que los asaltantes que penetraron en niveles inferiores nunca más fueron vistos, es de suponer que allí la contaminación es aún peor.

LOS QUADRANTS

El superviviente dijo también:

Mis órdenes era destruir el nivel 1. El primer Quadrant que penetraron nos atacaron un montón de extraños cyborgs metálicos con armas tóxicas que causaron muchas bajas. Una vez que logramos destruirlos apareció un horrible ingenio giratorio, que causó aún más bajas. Logré dispara hasta que se fuera, pero justo antes de desaparecer, me envió un mensaje que decía «code word». No sé de que iba eso, pero imagino que debe ser el código para acceder a la puerta de seguridad. En otro Quadrant, al que llamamos Doom Pods, había un compartimento sellado. Cuando lo abrimos a balazos salió flotando una especie de bola que contenía los ingredientes necesarios para producir una anti-toxina en el Quadrant de conversión. Pero a veces, por el contrario, sale del compartimento una nube tóxica roja, que derriete lo que toca, hombres incluidos.

El Quadrant cuatro del nivel 1 fue el último que visitamos. Este es el Quadrant de conversión, donde los cyborgs te atacan. Si los matas salen más, y si te tocan a ti, te matan. Pulsando ciertos paneles de este Quadrant logramos poner en marcha el convertidor. Poniendo los ingredientes conseguidos anteriormente sobre unos receptores pudimos producir anti-toxina. Lo malo es que no pudimos fabricarla lo suficientemente rápido, y cuando murió el único compañero que quedaba vivo, decidí salir de allí a toda pastilla.

Nuestros servicios de toxicología han logrado producir una vacuna que da mayor protección contra el virus, pero no es totalmente fiable, y no dura mucho. Debes acceder a la producción interna del tubo para tener suficiente inmunidad para completar tu tarea.

EL SEGUNDO ASALTO

Ya sólo quedan pocas horas hasta que termina el plazo dado por el fanático doctor, ya que se han perdido valiosas horas en el primer intento fallido. Avisado por el presidente, el capitán América llega rauda a la Casa Blanca. Entendido del tema, se ofrece para hacer un asalto él solo al tubo del loco doctor. No será fácil, pero si lo fuera, no serías CAPTAIN AMERICA!

ARMAMENTO

Escudo: El escudo del Capitán América está hecho de metales especiales que le confieren una dureza inusitada, así como una resistencia casi infinita. Lo único que le afecta son los rayos psiónicos. Un emisor-receptor recientemente añadido permite al Capitán recuperar el escudo desde otros sitios, siempre que el nivel de emisiones psiónicas no sea muy elevado, lo cual desafortunadamente es algo frecuente en el tubo. Si pierdes el escudo, date por muerto!

Granadas Cybo: Estas granadas de reciente desarrollo permiten causar explosiones a corta distancia sin peligro para el que las causa. Destruyen los circuitos electrónicos por medio de la desmolecularización. Sólo son útiles en distancias cortas. Pulsar el ESPACIADOR para activar las granadas.

TACTICAS DE ASALTO

1. Enchufa el Joystick en el portal 2 (Commodore). Todos los controles de movimiento se hacen con el Joystick en Amstrad y Commodore.

2. Una vez fuera del panel de control del Orbivator pulsa DISPARO para tirar el escudo; una vez en el aire, el botón de disparo activará el receptor-transmisor hasta que el escudo aterrice o se pierda fuera del Quadrant. El escudo se puede tirar diagonalmente, si se pulsa Disparo mientras se corre en esa dirección.

Estando en el panel de control del Orbivator usa Disparo para conseguir el ENGAGED del selector de Quadrants y para pulsar los botones de selección correspondientes.

3. Las cybo-granadas se pueden usar para el cuerpo a cuerpo. Se denotan pulsando el Espaciador mientras te acercas al enemigo. Recuerda que tanto las granadas como los escudos están limitadas. Hay maneras de conseguir rápidamente más, pero deberás encontrarlas.

4. Siempre comprueba la información del Quadrant antes de salir del panel de control del Orbivator. Sobre todo comprueba que tu nivel de inmunidad está por encima del nivel de toxicidad del Quadrant. Si no fuera así morirás de inmediato.

5. Pulsar F1 si ya no aguantas más.

6. Recuerda que esto transcurre en tiempo real, y que el tiempo está muy limitado...

7. Si no lo has hecho aún, lee todos los informes.

8. Si disparas tu escudo a ambos Cyborgs, lograrás abrir las puertas.

CONTROLES SPECTRUM

SPECTRUM

1	Arriba
Z	Abajo
9	Izquierda
0	Derecha
N/M/CAPS	Disparo
Espacio	Bomba/Granada
P	Pausa
Q	Seguir

TEXTOS QUE APARECEN EN PANTALLA TRADUCCION AL ESPAÑOL

Introducción

Welcome to the Doom Tube. Bienvenido al Doom Tube. Dr. Megalomann has been waiting for you. El Dr. Megalomann le ha estado esperando.